

El Dorado Gate: Volume Seven (Import) FAQ/Walkthrough (French)

by ADK

Updated to vFinal on Oct 29, 2004

ELDORADO GATE VOLUME 7 LE GUIDE FRANCOPHONE PAR ADK :

Enfin le dernier CD de cette saga. Vous allez pouvoir conclure une série vraiment excellente en vous attaquant à un dieu. J'aime beaucoup le méchant dans ce CD et comme tous les méchants charismatiques, on regrette qu'il meurt. Amusez vous bien en tous cas !

Site : <http://www.dimensions-sega.fr.st>

E mail : advanced_knight@yahoo.fr

Programme :

- 1 Revue Complète
- 2 Ce qui s'est passé dans les précédents CDS
- 3 Le système de combat
- 4 L'art de la magie
- 5 Options bonus
- 6 Détail de chacun des 12 personnages
- 7 Le guide
- 8 Retournez à Terra Fortuna
- 9 Eldorado Gate et la VGA Box
- 10 La liste des choses restantes à faire
- 11 Crédits

1 Revue Complète :

Enfin le septième et dernier volume. Cette série est sans doute l'une des plus longue que j'ai jamais joué. Le septième CD est construit sur le même modèle que le sixième. Un petit premier scénario et le second qui permet de conclure le CD mais avec des boss très difficiles à vaincre.

La présentation va au-delà de toutes mes espérances car elle offre un réel dessin animé et en plus différent de ce qu'il a été possible de voir auparavant. Un autre dessin animé et des scènes feront leur apparition également. Les sprites de Capcom sont superbes et les dessins d'Hamano ne sont vraiment pas en reste. Bals en particulier est excellent. Le packaging est très réussi également. Il aura fini par me séduire avec son style bizarre.

L'animation me surprend sans arrêt avec des effets 3D très sympa et de nombreux effets de lumière et de transparence. La 2D exploite bien les possibilités de la dreamcastce qui accroît l'intérêt bien sûr.

Le son est parfait et les nouvelles musiques de Bals et Dios sont superbes. J'abuse énormément du sound test.

Rien à dire à propos des contrôles égaux à eux-mêmes et parfait.

L'intérêt atteint son paroxysme avec ce CD. Les scénarios sont pleins de boss incroyable. Vous pouvez comparer le boss finale à des boss comme Dar Force dans Phantasy Star. Ce qui est bien aussi c'est d'utiliser les 12 héros et non pas seulement ces favoris et que les 12 peuvent augmenter leur pouvoirs presque tous ensemble. Rien n'a été oublié c'est du bon boulot. Bien sûr on peut se plaindre du fait qu'il n'y ait que 2 scénarios et qu'ils sont assez courts mais bon tout ce que vous pouviez encore espérer pour cette série s'y trouve. Ne le manquez pas, faites jouer vos amis et n'hésitez pas à cause du japonais, mon guide est là pour palier au problème de la langue.

PRESENTATION : 19/20
GRAPHISMES : 19/20
ANIMATION : 19/20
SON : 19/20
MANIABILITE : 19/20
INTERET : 19/20
NOTE FINALE : 99%

ADK enfin à Eldorado.

2 Ce qui s'est passé dans les précédents Cds :

Dans le scénario 1, vous avez fait la connaissance de Gomez et vous l'avez aidé à sauver Marsha d'un sacrifice à Draco. Si Gomez était un peu un mauvais garçon, il a appris à rendre service à son prochain. Son emblème est le buffalo.

Dans le scénario 2, Vous avez fait connaissance avec Kanan et vous l'avez aidé à évoluer dans le seul but de tuer Freeman. Elle n'a toujours pas trouvé son emblème et n'a reçu que les pouvoirs maléfiques du masque.

Dans le scénario 3, c'est avec Radia un personnage très sympathique vous avez continué l'aventure. Vous l'avez aidé à sauver son village de la malédiction lancé par le fantôme de son père Radigan. Son emblème est le renard.

Dans le scénario 4, Vous faites connaissance avec Bud et son univers implacable envers les siens. Traqué par les chasseurs il perd son ami et sa sœur. Il décide alors de réveiller les pouvoirs de Métanomu pour se venger de Bubba. Il n'a pas trouvé son emblème et s'est transformé en un robot sans âme et apparemment contrôlé par un jeu enfant.

Dans le scénario 5, Vous aidez Elishin, le beau gosse de service, à sauver sa princesse bien aimée. Malgré une idée de scénario assez pauvre c'est l'un des scénarios les plus amusants de l'histoire. L'emblème d'Elishin est Pégase.

Dans le scénario 6, vous découvrez Ein un robot qui va gagner son âme en aidant Gomez à sauver les gabris (les habitants de Terra Fortuna) de la terrible tribu des baku baku. L'emblème de Ein sera le golem.

Dans le scénario 7, Kanan a disparu. Gomez et les autres partent à leur recherche et se retrouvent à la ville de Vanis, la ville des deux poissons Dinshark et Rayfish, rivaux mais amoureux l'un de l'autre. En cherchant à rejoindre Kanan, les héros tombent sur une armée de poupées dirigées par Titan et éventuellement Dorinne la marionnettiste. Kanan finit par purger le mal de son corps et reçoit son emblème la sirène. Les héros battent Kelb le boss final du scénario.

Dans le scénario 8 nous découvrons Paméla, torturée et amnésique. Après maintes péripéties, nos héros découvrent l'armée du baro prête à lutter contre les poupées de Titan. Nos héros retrouvent les disques mémoires de Paméla et l'aident à recevoir son emblème, le loup. Décidée à en finir avec les poupées et inquiète pour sa sœur Karla, Dorinne se rend au dojo de Titan où elle la sauve puis tue Titan et découvre Dorinne son ennemi final. Vanis libre de la malédiction des poupées, Paméla rentre à Terra Fortuna avec Gomez et les autres.

Dans le scénario 9, nous découvrons un personnage très sympa en la personne de Mima. Elle devra compléter sa quête pour sauver ses 3 mamans de maladies graves causées par des démons. Bien aidée par Gomez elle finira par tuer les 3 démons. Mima adore Gomez (comme une espèce de gros nounours pour elle) et son emblème est la fée.

Dans le scénario 10, Pamela veut combattre pour s'améliorer. Elle va à Alambra et se retrouve impliquée dans une quête. Le roi local, Alan lui demande de retrouver la femme de sa vie, Aylis. Pamela retrouve la tombe de Aylis et ensuite rencontre son fils Mamma. Après qu'il ait été dans la sanctuaire des mammoths pour vaincre le roi des mammoths, Mamma reçoit son emblème qui est naturellement le mammoth. Après des années il a finit ce que son père, Alan, avait commencé.

Dans le scénario 11, on découvre qu'Elishin et Mamma sont de bons amis. Ils veulent aller à la fête de la ville d'Alambra. Ils se retrouvent impliquer dans une quête avec Burl un mystérieux vagabond. Bubuton leur a volé leur argent et le cœur d'énergie respectivement. Après avoir trouvé Le cœur et Bubuton ils tombent sur Gigi. Gigi kidnappe mamma et veut l'échanger contre le cœur d'énergie. Après que Gomez et Elishin ait trouvés Burl et sa compagne Anna dans un cirque, ils décident d'aller attaquer les chevaliers sacrés tous ensemble. Gigi puis d'autres chevaliers tentent de les arrêter mais échouent. Ils tombent dans un piège puis s'échappent avec Mamma laissant Burl et Anna pour mort.

Dans le scénario 12, nous découvrons un personnage assez particulier et relativement puissant en la personne de Sophie. C'est une chasseuse de monstres. Elle peut capturer et vendre un monstre pour de l'argent. Ce scénario est incroyablement dur à jouer en particulier pour ce qui est d'amasser de l'argent. Après maintes péripéties pour aider une ami à retrouver son fiancé, Sophie devra capturer un à un les héros pour faire tourner une auberge. A la fin du scénario Sophie découvrira qu'elle la sœur du fiancé et que son symbole est l'araignée. Elle devra tuer Aboguard pour conclure ce scénario.

Dans le scénario 13, Bantross pense à Bud. C'est probablement le fait du hasard mais Bud Robot revient à Terra Fortuna pour demander de l'aide à nos héros. Il veut revoir sa sœur Liza et pour cela il est prêt à se rendre dans le monde des morts. Gomez et les autres se débrouilleront pour l'y emmener. En chemin ils croiseront Rado un des derniers héros. Finalement Bud comprend que sa sœur est morte et qu'elle ne restera pas avec lui et l'aide à échapper au mangeur d'âmes et à prendre le train pour le paradis.

Dans le scénario 14, Gomez est triste pour Bud. Bantross lui dit de trouver Rado car il est le seul à pouvoir aider Bud. L'aventure de Rado est un peu inhabituelle puisque Rado doit faire attention à sa popularité. Rado et ses soldats veulent aider les faibles. Bud rencontre Rado et ils deviennent finalement amis (c'est vrai que ça avait commencé houleusement). Après un court combat, rado va prendre le contrôle d'une forteresse nommée Gamérandal. Il deviendra si mauvais qu'il fera dumal à un enfant, perdra même sa forteresse et ne pourra pas recevoir son emblème. Après qu'il ait réalisé son erreur Rado demande de l'aide à Gomez et Bud pour tuer Gameline et reprendre la forteresse. En chemin lui et Bud s'éveillent et deviennent respectivement la licorne et le serpent. Ils tuent Gameline et battent Gigi qui avec l'armée sacrée est venue détruire la forteresse de Raijin, Gamérandal. Nos héros s'échappent mais savent que tôt ou tard il faudra convaincre Gigi de les rejoindre.

Dans le scénario 15, Zénon et Lamy font leur apparition. Ils veulent exterminer les 12 héros de Razin. Kiska et Gigi sont dépêchés pour mettre un terme aux agissements de nos héros. Kiska va mourir bêtement et Gigi va continuer seule. Gomez et les autres vont trouver que les méchants sont en fait des copieurs et pas des gabris, ce sont des créatures de Dios. Après avoir donné la preuve à Gigi cette dernière fait tout pour sauver les derniers gabris. Gigi parvient à arrêter son père Ryas mais en voyant Gomez et le tenant pour responsable de la mort de son fils Burl il laisse le dragon Shion les attaquer et obéit à Zénon. Après un terrible combat nos héros l'emportent. A la fin du scénario Terra Fortuna est partiellement détruit par le vaisseau sacré.

Dans la scénario 16, Lamy dit à Gigi qu'elle est responsable de la perte de Shion et elle charge Ryas de tuer sa propre fille. Ryas abandonne cette idée et se rebèle. Il sauve Gigi et meurt en héros. Gigi est transporté au temple de lumière où elle est censé passer des portes pour recevoir son emblème et ensuite mettre cet emblème dans la roche pour trouver une tablette noire qui se révélera être la clé de la prison de Razin. Gomez et les autres finissent par mettre leur emblème et Zénon et Lamy tenteront d'empêcher Gigi de faire de même mais en vain. Alors que nos héros s'apprêtent à récupérer la tablette Blas le plus puissant serviteur de Dios apparaît et la brise en plusieurs morceaux. Il brutalise aussi nos héros mais heureusement ils parviennent à s'échapper laissant derrière eux la précieuse tablette.

3 Le système de combat :

Le système de combat est simple. Durant un combat, le menu est le suivant :

ATTAQUER
MAGIE
DEFENSE
SE SAUVER
HABILETE
EQUIPEMENT
COMBAT AUTOMATIQUE

Habituellement les monstres vous frappent en premier. Les héros sont trop lent. Seul Elishin est systématiquement plus rapide que l'ennemi. Il y a un forgeron dans certaines villes qui vous permettra de combiner 2 armes de feu pour augmenter le niveau de dégâts.

Après un combat vous pourrez choisir quels objets vous souhaitez prendre. Celui que vous prendrez sera dans votre inventaire alors que l'autre ira dans la coffre général de Terra Fortuna (il sera possible de les vendre après). Vous pourrez ainsi les donner à un personnage plus tard.

Enfin voici un descriptif des priorités de certains éléments sur les autres :

Heat bat leaf
Leaf bat ice
Ice bat heat

Et la lumière est efficace contre les trois. C'est pourquoi dans un magasin vous verrez une arme et une armure de trois couleurs différentes. Pour certains donjons il faudra s'habiller d'une certaine couleur pour mieux résister aux attaques et frapper l'ennemi plus fort. Les équipements de lumière commencent à apparaître en nombre. La magie est toujours aussi efficace et deviendra utile contre certain boss de lumière. Les armes et armures de lumière sont utiles quand vous affrontez un chevalier sacré.

4 L'art de la magie :

La magie prend 5 formes :

Recov : Le sort de soin.
Heat : Le sort de feu.
Ice : Le sort de glace.
Leaf : Le sort de terre.
Light : Le sort de lumière.

Dans ce CD, les personnages peuvent jeter des sorts de niveau 1 à 4. Les monstres vont abuser des sorts de niveau 4.

Les effets ne changent pas en ce qui concerne les niveaux 1 à 3. En revanche des niveaux 4 viennent s'ajouter. Les monstres utiliseront les meilleures magies de groupe niveau 4. Vous pourrez les lancées avec vos meilleurs magiciens et équipé de certains anneaux qui augmentent l'intelligence pour le moment. Dans les 3 derniers CDs il vous sera possible d'exploiter tous les sorts magiques du monde d'Eldorado.

Pour jeter un sort de niveau 2 il faut combiner 2 magie comme ice et ice.

Pour les magies de groupe, il faut ajouter un w ice et un ice pour obtenir un W icen. Les effets changent très peu du CD 1 au CD 2. Enfin il sera possible de stocker les magies pour les combats suivants dans le menu approprié : la troisième option après avoir fait une combinaison : l'option de liste. C'est très utile.

Voici le nom de toutes les magies du jeu, je les ai laissé en anglais pour que vous puissiez vous y retrouver :

Les sorts de soins :

Attaque Unique :

Recov

Recoven (Recov + Recov)

Recov Highen (Recoven + Recoven)

Recov Rayon (Recov Highen + Recov Highen)

Attaque de groupe :

Wrecov

Wrecoven (Recov + Wrecov)

Wrecov Highen (Recoven + Wrecoven)

Wrecov Rayon (Wrecoven + Recov Highen + Recoven)

There are other ways to obtain the Wrecov spells. For example, Recov + Recoven + Wrecov gives a Wrecov Highen, but it's less good than a Recoven + Recoven + Wrecov. Fortunately, all the combinations are the same for each magic form.

Les sorts de Feu :

Attaque Unique :

Heat

Heaten

Heat Highen

Heat Rayon

Attaque de groupe :

Wheat

Wheaten

Wheat Highen

Wheat Rayon (Très belle magie)

Les sorts de glace :

Attaque Unique :

Ice

Icen

Ice Highen

Ice Rayon

Attaque de groupe :

Wice
Wicen
Wice Highen
Wice Rayon

Les sorts de terre :

Attaque Unique :
Leaf
Leafen
Leaf Highen
Leaf Rayon

Attaque de groupe :
Wleaf
Wleafen
Wleaf Highen
Wleaf Rayon

Les sorts de lumière :

Attaque Unique :
Light
Lighten
Light Highen
Light Rayon

Attaque de groupe :
Wlight
Wlighten
Wlight Highen
Wlight Rayon (Très puissant et impressionnant)

Je conclurai avec une note concernant les sorts de groupe. Pour lancer un W* Rayon, vous aurez besoin d'un magicien très puissant qui peut jeter des sorts de niveau 4 mais il lui faudra aussi un anneau qui augmente son intelligence. C'est le même problème que pour des magiciens qui ne peuvent pas lancer des sorts unique de niveau 4. Dans le CD 6 Kanan sera la seule capable de lancer des sorts de niveau 4 de groupe sans aucune aide. Kanan et Mima seront plus qu'utiles pour votre victoire.

5 Options Bonus :

Vous avez probablement remarqué que depuis le CD 3 des extra sont disponibles. Dans le CD 5 une galerie de monstres s'ajoutent à la galerie d'art et au test son.

Les deux derniers sont remis à jour automatiquement par Capcom.

En revanche pour remettre à jour la galerie des monstres, c'est différent. Si vous avez un ???? à côté d'un nombre, cela signifie que vous n'avez pas affronté ce monstre. Il faudra le vaincre ou au minimum s'enfuir du combat après l'avoir frappé et il apparaîtra dans votre galerie. Vous pouvez rejouer un vieux scénario.

Il y a effectivement 4 boss qu'il faudra revenir vaincre plus tard quand vous aurez plus de pouvoir.

1)Le heat tank du scénario 2. Après avoir aidé Kanan à obtenir son emblème vous pourrez aller l'affronter dans le scénario 2.

2)Rune, le boss final du quatrième CD. Il n'est pas trop dur à vaincre mais un peu long donc échappez vous pour le moment et ensuite revenez le tuer avec les armes des CD 6 ou 7.

3)L'élémentaire de la terre du scénario 8. Il est déjà très dur de le rencontrer. Il semblerait qu'il y ait en effet deux zones secrètes en fonction de la nationalité de la console dans ce scénario.

4) Le Dadangas dans la maison d'Aboguard qui est dur à vaincre du premier coup parce qu'il se régénère. Ca ira plus vite avec des armes plus puissantes.

Il y a une mini quête à compléter dans le scénario 17 qui est de retrouver les dessins perdus dans les chutes d'eau de Railalu pour le lion de la zone secrète.

Durant la quête principale tout au long des 7 CDS vous avez dû trouver des cartes. Il fallait les remettre à un gabri dans Terra Fortuna pour les échanger contre des objets ou des armes et armures. Ce sont les cartes de son jeu de Taro qu'il a éparpillé dans les différentes régions d'Eldorado.

Voilà c'est seulement ce que j'ai trouvé mais le jeu regorge de secrets et la galerie des monstres vous aidera à tous les découvrir.

6 Détail de chacun des 12 personnages :

Cette section d'écrit chacun des 12 héros. Vous trouverez aussi un récapitulatif des différents coups spéciaux par personnage ainsi que son profile. J'ai laissé le nom des coups en anglais et c'est aussi leur appellation en japonais pour que vous puissiez vous y retrouver. Entre nous certains coups ont en français des noms à rallonge assez lourdingue. J'ai parfois abusé en les traduisant dans les autres guides tout comme pour les magies m'enfin bon on ne se refait pas.

GOMEZ :

Le buffalo est le plus puissant des emblèmes. De tout les héros, Gomez est celui que vous jouerez le plus. Il ne comprend pas grand chose à la magie mais compense bien grâce à ses puissantes attaques ou double attaques au marteau presque systématiques et donc vitales quand on combat un boss pour le finir vite fait bien fait. Il devra être systématiquement dans votre équipe en cas de combat important.

Counter : Gomez peut contrer une attaque physique uniquement et même celle d'un boss mais il perd plus d'énergie.

Buffalo Rage : Gomez accroît son pouvoir d'attque et diminue son pouvoir de défense. C'est à double tranchant mais dès fois ça fait du bien de se défouler sur un boss et puis l'animation est cool alors pourquoi se priver.

Berserk : Gomez devient fou au point qu'on ne peut plus l'arrêter. Si un ennemi le paralyse et qu'il ne sert plus à rien, il peut se débloquer avec ce coup là et frapper l'ennemi.

KANAN :

Même si Mima est une fée, Kanan deviendra la plus puissante magicienne des 12 héros. C'est aussi une archère et une très belle femme. En fait elle est équilibrée et a su se maintenir au fil des CDS en terme d'attaque et de magie. Son âme est torturée cependant et c'est bien la seule chose qui pourrait la gêner en plein combat, un mauvais flashback.

Sniper Shot : En théorie une attaque critique mais c'est faux.

Siren's Scream : Ce coup diminue la sagesse et la dextérité d'un ennemi. Si ce coup fonctionne l'ennemi est privé de magie en plus.

RADIA :

Radia est vraiment un personnage sympathique. J'aime son design et son attitude. Elle a 2 couteaux pour frapper l'adversaire mais elle manque de puissance. C'est aussi un personnage moyen en ce qui concerne la magie. Elle peut cependant lancer un sort avant l'ennemi ce qui peut à défaut de sauver aider à se sortir d'une situation extrême.

Steal : Radia vole un objet à son ennemi.

Attack Level 1 : Radia lance un coup critique à son ennemi.

BUD/KOBUD :

Au début Budm'a impressionné par son incroyable pouvoir. Il était le plus puissant personnage et était même supérieur à Gomez. Malheureusement il ne sera pas complètement jouable et durant un combat il sera contrôlé n'importe comment par l'ordinateur. Il craint la magie et on ne peut pas l'améliorer avec des robo parts comme dans tout bon RPG. C'est vraiment regrettable mais dans les CDS 6 et 7 c'est un vrai boulet.

Wrecov Rayon

Wlight Rayon

Berserk : Il frappe tout le monde en incluant les membres de son équipe sauf lui. Ce coup là est très embêtant surtout quand il ne reste que 100 ou 200 points de vie par personnage et que Bud l'utilise exprès pour finir ses propres amis.

ELISHIN :

Elishin est exactement comme Radia, un personnage moyen. Comme elle il peut attaquer avant tout le monde (c'est même le plus rapide des 12). J'aime son style et chaque fois qu'on le contrôle on joue les meilleures parties d'Eldorado ainsi que les plus dures.

Attack Level 1 : Une attaque rapide mais peu efficace.

Attack Level 2 : Une puissante attaque.

Self Support : Elishin augmente sa dextérité et sa vitesse.

EIN :

Ce robot peut exécuter des tâches assez variées mais devient relativement inutile dans le dernier CD. Il est vrai qu'il augmente son nombre de HP mais il n'acquiert pas de nouvelles compétences magiques et c'est bien dommage. Son golem force punch reste tout de même un gros avantage dans un combat contre un boss.

Protect : Ein reçoit une attaque destinée à un autre membre de l'équipe.

Ultime Defense : Ein devient invincible.

Golem Force Punch : Ein invoque un puissant golem pour frapper tous les ennemis. Il ne peut plus bouger pendant un tour et est vulnérable.

PAMELA :

Paméla est la version féminine de Gomez. Elle n'est pas vraiment intéressante du point de vue de la magie mais elle peut utiliser deux types d'armes, un marteau comme Gomez avec double attaque et une épée comme Elishin ou Ein. Sa double attaque au marteau est tout de même moins fréquente que celle de Gomez.

Share my life : Paméla partage ses points de vie avec un membre qui vient de mourir en plein combat. C'est plus ou moins utile mais la met en grande difficulté.

MIMA :

Mima m'a réellement impressionné quand je l'ai découvert. Elle m'a déçu dans le sixième CD parce que son savoir ne lui permettait pas de lancer un W recov rayon sans l'aide d'un anneau. Son vrai point faible est son nombre peu élevé de HP.

Aura : Mima appelle 3 fées pour soigner complètement ou partiellement en fonction du pouvoir mental de Mima les membres de l'équipe et durant un combat.

MAMMA :

A l'exception de Gomez personne n'est aussi fort que Mamma. C'est un très mauvais magicien mais ça n'a pas d'importance. Mamma est le personnage qui aura les points de vie les plus élevés des 12 personnages et la différence avec les autres est drastique.

Mammoth Punch : Une puissante attaque sur un seul ennemi. Attention cela détruit aussi l'arme principale de Mamma.

GIGI :

Gigi est un personnage que j'ai longtemps attendu avant de pouvoir contrôler. Son meilleur coup spécial même si il est limité à 4 tours en fait un personnage incontournable contre Dios.

Retain Fire : Vous résistez ou absorbez la magie du feu.

Retain Ice : De même avec la glace.

Retain Leaf : De même avec la terre.

Reflect all : Vous renvoyer toutes les attaques magique ou pas à leur propriétaire. C'est évidemment le meilleur des coups spéciaux contre un boss.

SOPHIE :

Sophie est mon personnage féminin favori du jeu et quand je souhaite avoir une femme comme leader d'équipe c'est tout naturellement à elle que je pense. Un monstre de plus ça aide bien dans les combats. Elle est puissante et lance des sorts magiques suffisamment puissants.

Catch : Vous attraper un monstre.

Sight : Vous invoquer un monstre.

Release : Vous rappelez un monstre pour qu'il retourne dans sa pokéball.

Monster Shot : Vous concentrez le pouvoir d'un monstre dans un tir unique.

RADO :

Rado est un personnage très stylé et qui attache beaucoup d'importance à sa popularité. C'est un bon leader mais il est un peu faiblard côté magie.

Ground Cross : Je n'ai jamais pu m'en servir, l'option reste grisée.

7 Le guide :

Le jeu commence par une reprise de la dernière scène du CD 6. Bals arrive et

détruit la tablette que l'ancien des gabris souhaitait déchiffrer. Après cela, Bantross demande à Ein d'être le leader de la nouvelle équipe qui va explorer la dernière région du monde d'Eldorado. L'action se situe dans la région de Donan. Equipez vous, choisissez deux autres camarades et téléportez vous.

SCENARIO 17 : A LA RECHERCHE DE LA PREMIERE PARTIE DE LA TABLETTE ! (6 orga stones)

PERSONNAGES :

GOMEZ ET CIE

BALS : L'esprit maléfique le plus puissant servant Dios. Il a été dépêché par son seigneur pour mettre fin aux agissements des 12 héros.

LE PRETRE DES TENEBRES : Il a emprisonné une bête qui garde la première partie de la tablette. Il ment aux habitants sur Dios et Raijin.

LE LEZARD DES TENEBRES : Le boss final du scénario.

Invité du CD 2 :

JIZAMU

Vous arrivez dans la forêt de Porte. Avant toute chose quittez ce donjon par le sud pour aller sur la carte générale.

ZONE SECRETE :

Il faut cliquer sur l'arbre qui se trouve sur la chaîne de montagne à l'ouest de votre position actuelle. Vous verrez une scène avec un lion triste d'avoir perdu ses dessins dans les chutes d'eau de Railalu. Si vous les trouvez rappelez les lui.

LA FORET DE PORTE (rouge) :

Salle 1 : Allez en haut pour ramasser un objet.

Salle 2 : 1 objet à gauche et une sortie vers la salle 3 et en haut vous trouverez 2 objets et une sortie vers la salle 4.

Salle 3 : Vous rencontrez un chasseur. 2 objets.

Salle 4 : 1 sortie au nord et à gauche (salle 6) 1 sortie au nord et à droite (salle 5) et un chemin caché sur la gauche vers un coffre et une orga stone.

Salle 5 : 2 objets et un chemin caché dans les arbres vers un coffre.

Salle 6 : 2 objets et 1 coffre. 1 sortie à gauche vers la salle 7, 1 chemin au nord vers la salle 8 et un objet. Il y a une deuxième sortie vers la salle 7 au nord et à droite.

Salle 7 : 2 objets + 1 caché au nord et une sortie qui vous emmène à la salle 6.

Salle 8 : 1 objet et 2 sorties vers la salle 10 à gauche et à droite vers la salle 9.

Salle 9 : 1 objet et 1 coffre au nord après l'arbre.

Salle 10 : 1 objet avant le boss.

BOSS : 3 GARDIENS (rouge)

4 garçons et une femme volent les objets dans les coffres. Allez dans la ville de Donan.

LA VILLE DE DONAN :

Dans la première partie de la ville vous trouverez les magasins et l'auberge. Dans la deuxième partie vous verrez une église. Entrez par la grande porte.

Vous trouverez Jizamu et toutes les bêtes une fois encore emprisonnés. Ils attendent le retour de Métanomu (Bud). Trouver le prêtre des ténèbres et parlez lui. Essayez de quitter la ville et Bals va utiliser une lumière pour effrayer les héros et les empêcher de quitter la ville. Retournez dans la seconde partie de la ville et vous trouverez un garde et Gabo, une vieille dame que vous avez sauvé dans la forêt. Suivez la et parlez lui. Suivez la encore.

SOUS SOL : Utilisez le chemin pour accéder aux égouts.

LES EGOUTS DE DONAN (vert) :

Salle 1 : Allez à l'entrée et poussez un levier. Vous trouvez une orga stone derrière un rocher sur la droite. Utilisez les nouveaux chemins et vous trouverez 3 objets et la sortie.

Salle 2 : 1 objet, entrez dans la petite salle et utilisez un levier. 2 objets et la sortie.

Salle 3 : Allez dans la petite salle et utilisez le levier.

Salle 4 : Allez dans la première salle et utilisez un levier, allez dans la seconde salle et faites de même. Retournez dans la première salle et utilisez le premier levier pour sortir.

LES CHUTES D'EAU DE RAILALU

Salle 1 : Vous rencontrez un homme. Entrez dans la cave ou utilisez l'échelle.

Salle 2 : Dans la cave 3 objets.

Salle 3 : Vous arrivez de l'autre côté de la rivière. 1 objet. Utilisez l'échelle pour trouver un coffre puis retournez dans la salle 1 utiliser l'échelle pour aller dans la salle 4.

Salle 4 : Allez à droite vers le coffre. Il y a une échelle et une sortie.

Salle 5 : (échelle) 1 objet et une sortie.

Salle 6 : Vous reconnaissez cette salle.

Salle 7 : Vous êtes bloqué, retournez en salle 4 et utilisez la sortie.

Salle 8 : Rien.

Salle 9 : Entrez dans la seconde cave et trouvez le coffre.

Salle 10 : Allez en bas pour trouver un objet caché dans les arbres.

Salle 11 : Sauvegardez et prenez l'objet.

Salle 12 : 1 sortie et 1 chemin caché sur la gauche vers une orga stone.

LA MONTAGNE DE DAROA (bleu) :

Salle 1 : Vous rencontrez un Dark Ein.

Salle 2 : 2 Dark Ein, 1 coffre et 2 sorties à gauche.

Salle 3 : (sortie à gauche 1) un coffre et une sortie.

Salle 4 : (sortie à gauche 2) 3 Dark Ein.

Salle 5 : Vous retrouvez le prêtre des ténèbres. Gomez refuse de combattre un Dark Ein de plus et quitte l'équipe pour le moment.

BOSS : 2 DARK EIN (lumière)

BOSS : 3 DARK EIN (lumière)

Ein explose. Gomez le ramène à Escaluro où Papa Ein va le réparer. Quittez l'endroit pour aller sur la carte générale et trouvez la zone secrète près de la forêt. Vous trouvez un très gros coffre. Retournez à terra Fortuna. Téléportez vous à nouveau à Donan puis retournez dans les montagnes de Daroa.

LES MONTAGNES DE DAROA (revisitée) :

Salle 6 : Allez en haut.

Salle 7 : 1 coffre.

Salle 8 : Vous trouvez une orga stone. Utilisez la seconde échelle de la salle 5.

Salle 9 : 1 objet.

Salle 10 : 1 coffre et utilisez la sortie de gauche en premier.

Salle 11 : 2 objets et 1 coffre. Retournez dans la salle 10 et utilisez l'échelle.

Salle 12 : Vous retrouvez le prêtre des ténèbres.

Gomez va convaincre tous les Dark Ein de cesser d'obéir aux ordres et de devenir leur propre maître. Le prêtre se sentant en infériorité vu la soudaine rébellion de ses robots réveille le Léopard des ténèbres qui le tue.

BOSS FINAL : LE LEZARD DES TENEBRES (lumière)

Après le combat, l'équipe est de retour à Donan. Vous montrez la tablette des ténèbres pour convaincre que les habitants que Dios est un dieu méchant. Bals va apparaître et va sortir de son manteau une tablette blanche qui montre que le buffalo, le scorpion et le golem servaient Dios autrefois. Tous les habitants de la ville décident de croire Bals, ils ne croiront pas en Razin. Ils refusent de parler aux héros. Vous avez échoué. Pour gagner la bataille il faudra reconstruire entièrement la tablette noire pour montrer la vérité sur la bataille entre Dios et Razin aux habitants.

SCENARIO 18 : LA DERNIERE HEURE ! (7 orga stones)

L'action se situe dans la région de Firensa.

PERSONNAGES :

GOMEZ ET CIE

BALS

GABO ET LES ENFANTS PERDUS : Ils vous aideront en vous fournissant toujours de bons équipements et au bon moment en plus.

DIOS : Le dieu de lumière fera de son mieux pour vous empêcher de ramener Razin dans le monde d'Eldorado.

RAZIN : Le dieu des ténèbres et pourtant un dieu du bien. Il apparaîtra à la fin du jeu.

Gomez est affecté par les révélations de Bals. Rado s'avance et dit que ça ne change rien pour lui. Il veut en finir avec Bals et Dios. Tout le monde reprend du poil de la bête. Elishin en appelle aux 3 beauty ladies comme il dit et part en mission. Equipez vous et téléportez vous. Une fois en ville, parlez au chasseur et répondez oui. Puis parlez à la vieille femme et aux 2 hommes près de l'auberge. Il y aura un cri. Allez voir la vieille femme dans la deuxième partie de la ville. Vous trouverez Gabo et elle vous montrera le moyen pour entrer dans l'église.

SOUS SOL :

Salle 1 : 1 objet. Près du deuxième objet se trouve un mur. Il cache une orga stone.

Salle 2 : Vous arrivez enfin dans l'église où les bêtes sont emprisonnées.

EGLISE :

Salle 1 : Montez à l'étage.

Salle 2 : Allez dans la salle du prêtre des ténèbres.

Salle 3 : Vous trouvez une nouvelle entrée.

Salle 4 : La salle est plongée dans le noir.

BOSS : MOUNT BUCKLE (bleu)

Vous trouvez une orga stone sur la gauche de la salle cachée par le mur.

Pressez le bouton rouge que vous voyez (attention le jeu est un peu buggué).

Vous pouvez vous téléporter jusqu'à la région de Firensha.

LUBE :

Salle 1 : Sauvegardez et soignez vous.

Salle 2 : Gabo va installer un magasin. Parlez lui et glaner des informations à propos de Balra et Endim. Allez sur la carte.

ZONE SECRETE :

Dans la partie sud est de la carte un arbre vert. Vous trouvez une carte musashi. Donnez la au gabri à Terra Fortuna.

LE CHEMIN VERS BALRA (bleu) :

Salle 1 : 1 objet et 2 sorties, à droite et en haut.

Salle 2 : (en haut) 1 coffre.

Salle 3 : (droite) 3 objets et 2 sorties, à droite et en haut.

Salle 4 : (droite) 1 coffre.

Salle 5 : (haut) 1 objet et ensuite allez en bas en utilisant le chemin partiellement caché.

Salle 6 : Allez à droite puis en bas pour un objet. Allez en haut un objet et la sortie.

Salle 7 : 2 objets et 2 sorties, en haut et à gauche.

Salle 8 : (gauche) 2 objets et 1 sortie.

Salle 9 : 1 coffre et vous revenez en salle 7. Cette fois utilisez la sortie en haut pour aller sur la map.

ENDIM, L'ECOLE SACREE DE FILLES :

Seules les filles sont admises et du coup Elishin est viré. Vous verrez une sortie, utilisez la. Quittez la salle suivante. Dans la troisième vous verrez des caisses. Toutes les filles décident d'abandonner Elishin. Elles ouvriront un passage pour lui. Visitez Endim et parlez à la princesse Péguy. Elle va s'enfuir. Ouvrez le chemin à Elishin. Courez après Péguy. Allez dans la salle où Elishin attend. En le voyant, Péguy en tombe amoureuse (ah le beau gosse). Elle va s'enfuir de nouveau. Vous la trouverez dans une chambre au deuxième étage.

C'est la nuit. Elishin doit entrer tout en évitant les patrouilles tout comme dans Metal Gear. Une fois que vous avez trouvé la fille, trouvez le moyen d'aller à l'église où se trouve le fragment de tablette. Elishin va retrouver les filles. Le jeu sauvegarde votre position après que vous ayez retrouvé Radia.

BOSS : 4 CHEVALIERS SACRES (lumière)

Suivez Péguy dans la forêt.

LA FORET D'ENDIM (rouge) :

Salle 1 : 2 sorties en haut et à droite.

Salle 2 : (droite) 1 coffre.

Salle 3 : 1 objet.

Salle 4 : Vous retrouvez Péguy. Répondez oui.

Salle 5 : Sauvegardez et allez en bas.

Salle 6 : 1 coffre. Revenez en salle 5 et sortez par le nord.

Salle 7 : 1 objet puis sortie en bas.

Salle 8 : Vous verrez une scène où la reine Laura va tuer Péguy.

BOSS : LA REINE LAURA (lumière)

Phase 1 : Petit esprit.

Phase 2 : Esprit géant.

Phase 3 : Esprit en or.

Après le combat, Vous obtenez le fragment de la tablette. Regardez la scène.

Bals apparaît et en appelle au Buffalo pour tuer Elishin et les 3 filles.

BOSS : BUFFALO (lumière)

Il est possible de gagner le combat grâce à la magie de soin de Kanan mais le résultat sera le même. Elishin et les filles vont mourir tuer par le Buffalo. Bantross va récupérer le fragment cependant grâce à un dernier effort de Elishin.

Tout le monde est furieux sauf bantross qui ne pense qu'à sa tablette. Gomez a presque envie de le tuer. Rado prend la suite des opérations et emmène Mima, Mamma et Ein. Il se téléporte à Lube.

Après avoir parlé à Gabo allez au château de Tolua.

LE CHATEAU DE TOLUA, ECOLE MASCULINE SACREE :

Cette fois seuls les hommes sont admis et donc Mima est rejetée. Allez à gauche et laissez la là. Entrez dans le château et allez jusqu'au sommet d'une tour. De là il faudra lancer une corde à Mima pour qu'elle entre. Retournez à l'entrée et vous verrez un objet, une clé sur le sol qui n'était pas là avant. Elle ouvre la petite maison dans le château. A l'intérieur vous trouvez une corde. Allez au sommet et aider Mima. Suivez la. Elle est arrêtée.

BOSS : 2 GRANDS CHEVALIERS (lumière)

Allez à l'église. Tout le monde pense que Mima est une déesse.

BOSS : 3 GRANDS CHEVALIERS (lumière)

Entrez dans l'église et parlez à Imuda. Une boule de lumière le transforme.

BOSS : IMUDA

Phase 1 : Petit esprit.

Phase 2 : Grand esprit.

Regardez la scène et soignez vous avant de quittez la salle. Bals apparaît et veut bien sûr tuer Rado et ses amis. Après une scène il invoque le mammoth.

BOSS : MAMMOUTH

C'est virtuellement impossible de remporter ce combat, ceci dit même si vous y arrivez tout le monde va mourir et une fois de plus Bantross récupère un fragment de la tablette.

Gomez décide d'aller à Firenscha avec les survivants, Gigi, Sophie et malheureusement Bud. Parlez à Gabo et allez sur la carte générale.

LE GRAND TEMPLE DES BETES :

Salle 1 : 2 coffres.

Salle 1 : 1 garde.

Salle 1 : 2 gardes puis utilisez le téléporteur 1. 1 objet et 1 coffre.

Téléporteur 2 : Le téléporteur du bas.

Téléporteur 3 : Celui de gauche.

Téléporteur 4 : Celui devant vous, un boss : BUCKLE ET POCKLE.

Téléporteur 5 : Une orga stone et vous trouvez Ein. Parlez lui et il se transforme en pierre. Vous revenez en salle 3 que vous pouvez quitter pour aller vers la salle 4.

Salle 4 : 3 gardes.

Salle 5 : 1 coffre et 3 gardes.

Salle 6 : Vous pourrez quitter cette salle seulement si Buckle et Pockle sont morts.

Salle 7 : 2 sorties, Utilisez la sortie du haut.

Salle 8 : Vous verrez les téléporteurs 6 à 10. Vous atteignez un coffre. Vous êtes de retour en salle 3 et vous devez retourner en salle 7 où il faudra utiliser la sortie du bas cette fois.

Salle 9 : 3 gardes.

Salle 10 : 3 gardes.

Salle 11 : 2 gardes.

Salle 12 : Rien.

Salle 13 : Sauvegardez.

Salle 14 : Rien.

Salle 15 : Le boss.

BOSS : LE GRAND BARBIER (lumière)

Prenez la tablette. Regardez la scène. Allez vers le bas et Bals arrive et invoque le serpent pour vous tuer.

BOSS : SERPENT

C'est impossible de gagner vous avez besoin d'un Wrecov rayon). Gomez Meurt aussi. Bals garde le dernier fragment. Bantross est furieux. Vous jouerez le rôle de Sunk le gabri blanc. Parlez à l'ancien et dites oui. Ensuite allez dans la salle des magasins. Parlez au gabri rose près des petites glaces. Vous passez une nuit. Perdez un peu de temps à vous balader puis vous serez téléporté automatiquement. Tous les gabris vont ranimer les 12 héros. Bals se montre de nouveaux et cette fois Gomez le défie seul à seul. Bals accepte.

BOSS : BALS (lumière)

Phase 1 : Gomez est seul pendant 2 tours

Phase 2 : 2 AILES INNOCENTES rejoignent Bals et Gigi, Sophie et Bud (et merde) décident d'aider Gomez. Le combat est très difficile et c'est en grande partie parce que vous n'avez aucun contrôle sur Bud qui soigne quand on ne lui demande rien et qui utilise sa furie à tout bout de champs.

Vous obtenez enfin le dernier fragment de tablette. Regardez la scène complète cette fois. Crée une nouvelle équipe et cliquez sur la tablette qui se transforme en portail dimensionnelle. Vous pouvez accéder à la prison de razin.

LA PRISON DE RAZIN :

Salle 1 : Entrez.

Salle 2 : Cliquez sur le cube.

Salle 3 : Les 12 héros sont réunis. Dios se déplace en personne pour vous arrêter. Bantross utilise l'hydre pour le ralentir. Les 12 héros parviennent à libérer razin mais pour qu'il puisse sortir il faudra quand même vaincre Dios. J'ai utilisé Gomez, Gigi, Kanan et Mima.

BOSS : DIOS (lumière)

Phase 1 : Le dieu de lumière.

Vous pouvez le frapper au premier tour. Pour les tours 2,3 et 4 utilisez le coup spécial reflect all de Gigi. Tout le monde se défend sauf Gigi donc. Au tour 5 Gomez va utiliser son coup spécial Counter, Gigi utilise le reflect all pour la dernière fois. Kanan lance un W recov rayon et Mima utilise son coup spécial Aura.

Phase 2 : Le dieu absolu.

Dans cette phase seul Gomez va frapper à tous les tours. Les autres se défendent ou utilisent des sorts de soin de groupe. Détruisez le bras gauche puis le droit. Gigi ou Mima auront une occasion de temps à autre de frapper Dios.

Phase 3 : Le Dieu furieux.

Je recommande d'utiliser la même méthode. La différence est qu'il ne faudra pas détruire le bras droit mais se concentrer sur la tête de Dios. Si le bras droit tombe vous expérimenterez une phase 4 identique à la 2 mais un peu plus dur pour 2 raisons. Un vos objets de soins sont presque épuisées et les bras sont encore plus long à détruire pour revenir à une phase identique à la 3.

Pendant le combat Razin soignera tout le monde de temps en temps et croyez moi ce ne sera pas du luxe. Ensuite vous pourrez enfin profiter de la fin du jeu.

8 Retourner à Terra Fortuna :

A l'écran où vous chargez un fichier, vous pouvez choisir un scénario. Pressez bas après le dernier scénario et répondez oui pour aller à Terra Fortuna. Cette option vous permet de créer une équipe avec les héros qui ont reçu leur emblème. Cette option est maintenant disponible. Notez que les scènes sont nombreuses et que les dialogues changent tout le temps (entre chaque scénario).

Quand vous arrivez dans le hall, allez au nord pour échanger les orga stones contre des objets. Pour 5 orga stones échangées vous recevez un objet.

Le prochain magasin est le " download shop ". Ici il faudra aller sur le site officiel du jeu, télécharger les fichiers et revenir voir ce qu'ils vous offrent. Ce magasin est ouvert à présent et propose des objets qui ne sont pas vendus dans les contrées du monde d'Eldorado.

9 Eldorado Gate et la VGA Box :

Si vous utilisez cet appareil avec votre dreamcast vous aurez besoin de vous trouver à bonne distance du moniteur. Si vous jouez à 5 centimètres de l'écran vous serez gêné par la pixellisation puisque le jeu est en 320*240 adapté en 640*480 et non pas en haute résolution (640*480 comme Guilty Gear X). Vous verrez que la VGA Box se révélera bien meilleure pour Eldorado Gate.

10 La liste de choses restantes à faire :

Il reste à trouver toutes les orga stones manquantes de chaque scénario.

Il me reste à tuer les 4 boss que j'ai mentionné.

Il faut bien sûr chasser les monstres manquants dans la galerie des monstres/

Il reste à compléter la quête du lion dans le scénario 17 et retrouver toutes les cartes du jeu de taro du gabri de Terra Fortuna.

11 Crédits :

Ce guide est protégé par des copyrights (2004). Demandez moi la permission de le poster sur votre site.

ADK.

This document is copyright ADK and hosted by VGM with permission.